

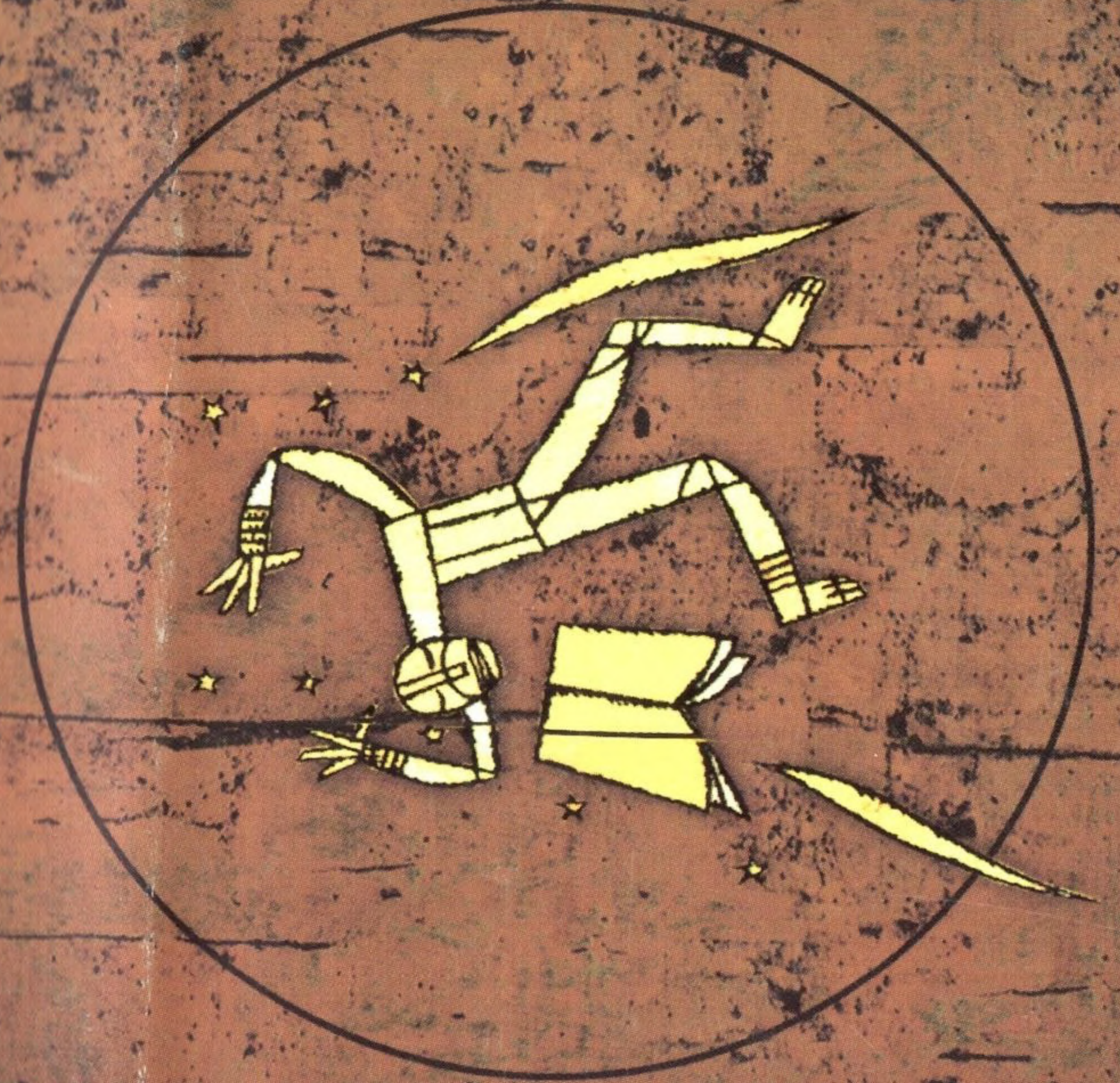
ELECTRONIC ARTS SOFTWARE  
Edificio Arcade  
Rufino González, 23 bis - 1ª plta. local 2  
Telf. 91/304 70 91 - Fax 91/754 52 65

Teléfono Servicio de Atención al Usuario: 91/754 55 40



Copyright © 1997, Cyan, Inc. y Brøderbund Software, Inc. Todos los derechos reservados. Riven, Myst®, Cyan, y el logotipo de Cyan son marcas comerciales y/o marcas registradas de Cyan, Inc. Red Orb Entertainment y el logotipo de Red Orb Entertainment son marcas registradas de Brøderbund Software, Inc. Red Orb Entertainment es una división de Brøderbund Software, Inc. Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation. Macintosh y QuickTime son marcas registradas de Apple Computer, Inc. registrada en Estados Unidos y otros países. QuickTime es una marca registrada usada bajo licencia. Todos los demás nombres de compañías y productos son marcas registradas de sus respectivos fabricantes.

# MANUAL DEL USUARIO



RIVEN®  
Myst continúa...



# RIVEN<sup>®</sup>

MYST<sup>®</sup> CONTINÚA...

## Manual del Usuario



Copyright © 1997, Cyan, Inc. y Brøderbund Software, Inc. Todos los derechos reservados. Riven, Myst<sup>®</sup>, Cyan, y el logotipo de Cyan son marcas comerciales y marcas registradas de Cyan, Inc. Red Orb Entertainment y el logotipo de Red Orb Entertainment son marcas registradas de Brøderbund Software, Inc. Red Orb Entertainment es una división de Brøderbund Software, Inc. Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation. Todos los demás nombres de compañías y productos son marcas comerciales y marcas registradas de sus respectivos fabricantes.



*Puede que aún recuerde su última conversación con Atus; sentado en aquella ancestral habitación, y escribiendo constantemente en un enorme libro que reposaba frente a él. Le hablaba, incluso discutía con Vd. sobre sus hijos, pero a pesar de ello su mente parecía ocupada por otros asuntos, sobrecargada de preocupaciones. Debía soportar un peso enorme, incluso llegó a mencionar un destino superior ...*

## **MENSAJE DE LOS CREADORES**

Bueno, ya hemos vuelto. Para algunos de vosotros, este viaje puede ser completamente nuevo, aunque para otros solo será la continuación de una aventura anterior. En cualquier caso, lo que está a punto de experimentar es el resultado de la sangre, el sudor y las lágrimas que hemos derramado durante los últimos cuatro años (bueno, puede que nos hayamos pasado un poco con lo de lasangre).

**Riven** ha sido diseñado para proporcionar las más absorbentes experiencias. Así que cierre la puerta, apague las luces, suba el volumen, siéntese cómodamente y déjese llevar al mundo de **Riven**.

Y, ¡por lo que más quiera!, utilice unos buenos auriculares o unos altavoces de calidad.

Atentamente,

*El Equipo de Desarrollo de Riven*



# ÍNDICE

Instrucciones de instalación .....	5
Desarrollo del juego .....	8
Referencia de teclas .....	12
Resolución de problemas .....	13
Soporte Técnico .....	14
Créditos .....	15
Garantía .....	19

## INICIO DEL JUEGO

### REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA PARA LA VERSION WINDOWS® CD-ROM\*



- Windows 95
- Pentium® a 100 MHz o superior
- 16 MB de RAM
- Al menos 75 MB de espacio libre en disco duro
- Lector de CD-ROM 4X o más rápido
- Tarjeta de sonido compatible con Windows
- Tarjetas de vídeo y de sonido compatibles con DirectX\*\*

#### \*CONFIGURACION DEL SISTEMA:

Puede que resulte necesario realizar pequeños ajustes en la configuración del sistema operativo, que sea necesario disponer de más espacio en el disco duro, y/o que haga falta actualizar los drivers de los dispositivos de hardware que tenga instalados.

\*\* Si su ordenador experimenta problemas durante la instalación o el uso de DirectX, por favor solicite al fabricante de su tarjeta de sonido y/o de vídeo que le facilite versiones de los correspondientes drivers que sean compatibles con DirectX. También podrá obtener más información en la página Web de Microsoft.



## INSTRUCCIONES DE INSTALACION PARA WINDOWS 95



### PARA INSTALAR

- Arranque el ordenador y espere hasta que aparezca el escritorio.
- Inserte el disco **Riven 1** en el lector de CD-ROM
- Normalmente, aparecerá una ventana denominada **Configuración Inicial de Riven**
- Haga click sobre el botón **Instalar** y siga las instrucciones que irán apareciendo en pantalla.

Si no aparece la ventana **Configuración Inicial de Riven**, es posible realizar manualmente la instalación de Riven:

- Haga click sobre el botón **Inicio** de la Barra de Tareas y Seleccione **Ejecutar**.
- Teclee **D:\SETUP.EXE** en el recuadro **Abrir** (Si la letra de identificación de su CD-ROM no es **D:**, teclee la identificación correspondiente al CD-ROM donde haya insertado el disco).
- Haga click sobre el botón **OK** y siga las instrucciones que aparecerán en pantalla para instalar **Riven**.

### PARA JUGAR

Tras haber instalado el programa, haga click sobre el botón **Jugar** de la ventana de Arranque de **Riven** cuando quiera jugar. Por lo general, la

ventana Arranque de **Riven** aparecerá en su pantalla cuando inserte el Disco **Riven 1** en su lector de CD-ROM. Si no apareciese automáticamente la Ventana **Configuración Inicial de Riven**:

- Sitúese sobre el escritorio de Windows 95
- Haga click sobre el botón **Inicio**, coloque el puntero del ratón sobre la opción **Programas**, y a continuación sobre **Riven**.
- Haga click sobre la opción de menú **Riven** para iniciar la ejecución del programa.

### PARA DESINSTALAR:

Si necesita borrar **Riven**, sitúese sobre el escritorio de Windows 95. Haga click sobre el botón **Inicio**, señale **Configuración** con el puntero del ratón, y luego apunte a la opción **Panel de Control**. Haga doble click sobre el icono **Añadir/Eliminar Programas**. Active el diálogo **Instalar/Desinstalar** y seleccione **Riven** en la lista de programas. A continuación, haga click sobre el botón **Instalar/Desinstalar**, y luego sobre el botón **Aceptar**. Windows 95 desinstalará el programa de su ordenador..





## DESARROLLO DEL JUEGO




Un viejo proverbio D'ni dice que “Para obtener las respuestas que realmente necesitamos, hay que ampliar las preguntas”. **Riven** es una continuación de la historia desarrollada en el CD-ROM y en las novelas de la serie **Myst**®. ¡El secreto de **Riven** es que no hay secretos! Piérdase sin miedo en la belleza del mundo de **Riven** como si realmente estuviese allí. No dude en emplear todo el tiempo que necesite en explorar por todas partes y en prestar atención a todos los detalles; no conviene pasar ninguno por alto. Probablemente le resulte útil ir tomando breves notas sobre las pistas y la información que vaya encontrando a lo largo de su camino. Intente recordar lo que haya encontrado en otras partes de **Riven**, y utilice la lógica para ir atando cabos.



## DESPLAZAMIENTO

**Básico:** Resulta muy sencillo e intuitivo moverse en **Riven**. Coloque el puntero del ratón en el lugar al que quiera dirigirse, y haga clic. Cuando quiera avanzar, coloque el puntero más o menos en el centro de la pantalla. Cuando quiera girar a la derecha o a la izquierda, haga clic sobre la parte derecha o izquierda de la pantalla.

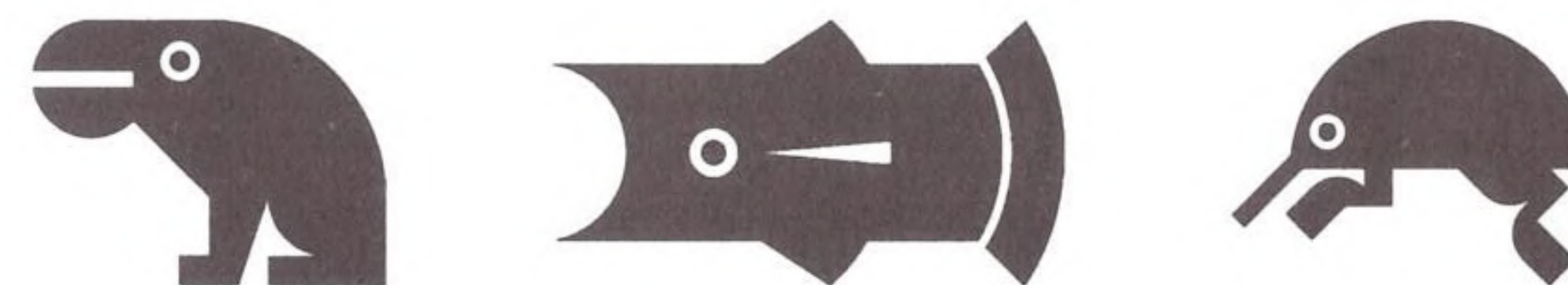
### *Detallado:*

Desde la mayoría de las posiciones, puede girar colocando el puntero con forma de mano sobre la parte derecha o izquierda de la pantalla y haciendo clic. Cuando el puntero cambia de forma, y en la mano aparece un dedo levemente doblado que señala a la izquierda  al hacer clic se gira 180° hacia esa dirección. En determinadas zonas también es posible mirar o moverse hacia arriba. En tales casos, cuando el puntero se acerca a la parte superior de la pantalla, el puntero normal que representa una mano con un dedo apuntando hacia delante  cambia por otro con el pulgar retraído .


En determinados lugares, cuando nos acercamos mucho a un objeto, si se hace clic sobre uno de los laterales del objeto se da un paso hacia atrás. No es posible entrar en determinados lugares. Si se hace clic en tales lugares no ocurre nada, lo que indica que no son rutas válidas y que en ellas no existe información relevante.

### *Modo Zip:*

**Riven** dispone de un modo Zip que permite el desplazamiento rápido a los lugares que ya hayan sido







visitados con anterioridad. Cuando se activa el modo Zip en el menú **Opciones**, el puntero se transforma en un pequeño rayo  al acercarse a determinados objetos o lugares. Sólo podemos desplazarnos en modo Zip a los lugares que hayamos visitado anteriormente. Tenga cuidado al utilizar el desplazamiento Zip: si lo hace demasiado pronto y sin cuidado, puede perderse detalles que sean importantes en las zonas por las que hubiésemos tenido que pasar si no lo hubiésemos utilizado.



## MANIPULACION DE OBJETO

- Básico:* Si desea examinar o manipular un objeto, sólo tiene que hacer clic sobre él, o hacer clic y arrastrarlo.
- Detallado:* Cuando se hace clic sobre cualquier objeto, o bien el objeto se acerca a nosotros o nosotros nos acercamos al objeto. Si el objeto es funcional, cuando se hace clic sobre él puede activarse, o bien manipularse (por ejemplo, aparecen interruptores que podemos activar o desactivar, o se pueden pasar las páginas de un libro). Si el objeto no es importante, cuando se hace clic sobre él no pasa nada.
- También es posible desplazar determinados objetos, como interruptores y palancas, arrastrándolos. Si se puede arrastrar un determinado objeto, el puntero del ratón se

transformará en una mano abierta . Cuando se hace clic, el puntero cambia a una mano en posición de coger algo  y podremos mover el objeto.

Existen unos cuantos objetos que podemos recoger y transportar con nosotros. Cuando se selecciona uno de esos objetos, automáticamente tomamos posesión del mismo. Para utilizar un objeto que hayamos recogido anteriormente, hay que desplazar el puntero del ratón sobre la zona negra situada en la parte inferior de la pantalla. En ese momento aparecerán los objetos que tengamos en nuestro poder; sólo tenemos que hacer clic sobre el objeto que deseemos utilizar o examinar. Cuando haya acabado de utilizar o examinar un objeto, haga clic sobre los laterales del objeto para volverlo a guardar.

Para avanzar hasta el final de una película, pulse la barra espaciadora. Pero recuerde la advertencia que le hicimos sobre el Modo Zip: tenga cuidado de no perder algún detalle importante que pueda haber en la película.



## REFERENCIA DE TECLAS

Para ver o esconder la barra de menús:

*Usuarios de Windows:* mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y pulse la barra espaciadora, o haga clic en cualquier sitio del borde superior de la pantalla.

	<b>Windows</b>
<i>Nuevo</i>	Ctrl + N
<i>Abrir...</i>	Ctrl + A
<i>Guardar</i>	Ctrl + G
<i>Guardar cómo ...</i>	
<i>Salir/Abandonar</i>	Alt + F4

## RESOLUCION DE PROBLEMAS

### WINDOWS 95

La ventana **Inicio** suele aparecer cuando se inserta el disco de **Riven 1** en el lector de CD-ROM. Pero si prefiere arrancar **Riven** sin pasar por esta pantalla, haga clic sobre la marca de comprobación que aparece en el fondo de la pantalla y cuyo texto dice "Mostrar esta ventana la próxima vez que se inserte el CD". La próxima vez que inserte el CD en el lector de CD-ROM, el programa arrancará automáticamente (**Nota:** este arranque automático del juego no estará disponible si la primera vez que insertó el CD-ROM no apareció automáticamente la ventana Startup).

Para volver a activar la ventana Inicio , inserte el disco **Riven 1** en el lector de CD-ROM. Cuando se arranque el programa, pulse inmediatamente **Alt+F4** para salir. Haga doble clic sobre el icono **Mi PC** en el escritorio de Windows 95. Haga clic una vez con el botón derecho del ratón sobre el icono **Riven** CD y seleccione **Diálogo de Juego Automático**. Marque la casilla que hay en la parte inferior de la pantalla Startup y que está marcada como "Mostrar esta ventana la próxima vez que se inserte el CD". Haga clic sobre **Ejecutar** si desea ejecutar el programa.

## SOPORTE TÉCNICO

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de Electronic Arts Software puede ayudarle. Llámenos de Lunes a Viernes al teléfono 91-754 55 40 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

Por favor, cuando llame, asegúrese de tener a mano la información que se detalla a continuación. No olvide tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudará a contestar adecuadamente su petición.

- Tipo y modelo de su ordenador.
- Cualquier información adicional sobre el sistema -por ejemplo: marca y modelo de la impresora, disco duro, tarjeta de vídeo/monitor, etc.
- Tipo de sistema operativo, o número de versión de DOS.
- Tipo de unidad CD-ROM y versión del driver que utiliza.
- RAM convencional disponible.
- Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.



- Tipo de gestor de memoria utilizada -si se utiliza alguna.
- Descripción clara y completa del problema.

Sus preguntas, sugerencias o cualquier comentario relacionado con este juego o cualquier otro de nuestros productos son bienvenidos. Puede escribir a:

Electronic Arts Software  
Edificio Arcade  
Rufino González, 23 bis - 1ª plta. local 2  
28037 Madrid

**NOTA IMPORTANTE:** Para acceder al Servicio de Atención al Usuario es necesario haber cumplimentado y rellenado previamente la tarjeta incluida en la caja de este programa.



La gente de Cyan

## CRÉDITOS

### CYAN

**Diseñado y Dirigido por** Robyn Miller and Richard Vander Wende

**Producido por** Rand Miller

**Gerente de Producción** Tony Fryman

**Director de Producción de CG** Richard A. Watson

**CG Production Director** Joshua A. Staub

#### Artistas/Animadores de CG

Jason Baskett  
Michael Bostick  
Tony Davidson  
Jeremy Engleman  
Robin Higgin-Foley  
Robert Grace  
Tim Greenberg  
Joshua A. Staub  
Bret St. Clair

**Director Técnico de CG** Karl Stiefvater  
Shaders by Lume, Inc.

#### Animación CG Adicional

Patrick Faille  
Eric Vignola

#### Composición y ensamblado adicional de CG

Michael Sheets

#### Ingeniero de Programación de Efectos

Mark DeForest

#### Ingeniero de Post-Producción y Programación Adicional

Ryan Miller

#### Diseño del Juego

Rand Miller  
Robyn Miller  
Richard Vander Wende  
and  
Joshua A. Staub  
Richard Watson

#### Jefe Diseñador de Sonido

Tim Larkin

#### Diseño de Sonido e Imitación y Mezcla de Acción en directo

Martin O'Donnell  
Michael Salvatori  
O'Donnell/Salvatori Music,  
Chicago, IL

#### Música Compuesta y Producida por

Robyn Miller

#### Ingeniero de Mezclas Musicales y Diseño Adicional de Sonido

Chris Brandkamp

#### Segmentos Rodados en Directo escritos y Dirigidos por

Richard Vander Wende and Tim Greenberg

#### Reparto

Gehn	John Keston
Catherine	Sheila Goold
Atrus	Rand Miller
Nelah	Christine Steel
Guardia de Gehn	Vicente Ramos
Moiety Prisoner	Ernie Whitecloud
Leira (Keta)	Kate Vander Wende
Chico del Pueblo	Micah Biggs
Escriba de Gehn	Tony Fryman
Niña en la Jungla	Sydney Wakan
Moeity Scout	Ryan Miller

#### Secuencias Reales rodadas en PVR, San Francisco, CA

#### Voz en off

Catherine	Rengin Altay
-----------	--------------



**Asistente del Gerente de Producción**

Bonnie Staub

**Administrador de Sistemas**

John Biggs

**Gestión de Producción Adicional**

Dennis Leahy

**Asistente técnico de CG**

Eric Arnold

**Periódicos escritos por**

Richard Vander Wende and  
Tim Greenberg

**Diario de Catherine por**

Mary Anderson

**Asistentes de Casting**

Belinda Hunt  
Kinslee Miller  
Ryan Miller

**Diseño de Vestuario**

Catherine Hunt

**Modelo D'ni (de Myst®)**

Chuck Carter

**Ilustraciones de los Portales de las Salas**

Richard Downs

**Age Sky de Gehn**

Matte World Digital

**Pelucas**

Joyce Degenfelder

**Vestuario**

Kauffman-Davis Studios  
Seattle Opera

**Creación de Decorados**

Seattle Opera

**Decorados Adicionales**

Gaye Gardner  
Robert Bovil  
Cour Dain  
Joseph Fisher  
Studio 7

**Soporte Adicional de Cyan**

Chris Brandkamp  
Al Carlson

Heather Ferguson-Gady  
Byron "Loco" Heinemann

Mark Klammer  
Jeff Oswaldt

**Agradecimientos especiales para**

Todos los que jugaron a *Myst*® - *Riven* existe gracias a vosotros!

Todos los de Brøderbund, especialmente Dennis Leahy y Laurie Strand.

Todos los de Sunsoft, Inc, especialmente Masami Maeda y Kiharu Yoshida.

**Equipo original de *Myst*®**

John Miller/Symplex Systems  
Kass Kapsiak  
Katie Fisher  
Rhode Island Historical Society  
Ciudad de Santa Fe, New Mexico  
Net-Tel/Wes Morris

**Agradecimientos Super Especiales para**

El equipo de Cyan. Vuestros esfuerzos han sido sobrehumanos. ¡Gracias por preocuparos por este proyecto!. Las familias y los seres queridos de todos los que hemos estado involucrados en este proyecto, por soportar los plazos que nos habíamos impuesto.

**Agradecimientos muy, muy especiales para:** Debbie, Kinslee, Kerryn, y Kara Miller; Beth, Alexander, Grace, y Abraham Miller; y Kate, Helen y Evie Vander Wende. ¡Os queremos, y no hubiésemos podido hacerlo sin vosotros! A Robyn y Rand les gustaría dar las gracias a sus padres, Ronald y Barbara, por su destacable apoyo emocional y espiritual y por su infatigable cariño. Y a Richard le gustaría dar las gracias a Garry y Evelyn (sus padres) - Os debo todo (pero no os preocupeis, prometo devolveroslo algún día).

**BRØDERBUND  
SOFTWARE/RED ORB  
ENTERTAINMENT**

**Programadores Jefe**

Ben Ceschi  
Allan Young

**Programadores de Aplicaciones**

Frankie Ford  
Ed Rose  
Samir Ramji

**Directores de Programación**

Jeffrey Charvat  
Grace Kim

**Editor Ejecutivo**

Laurie Strand

**Gerente Senior de Producción**

Dennis Leahy

**Gerente de Producción**

Matt O'Hara

**Asistente del Gerente de Producción**

Ralph Marsh

**Diseñador de Sonido Jefe**

Tim Larkin

**Asistente del Diseñador de Sonido**

Brian Walker

**Procesamiento de Sonido**

Ralph Marsh

**Procesamiento de Video**

Scott Aronian

**Programador QuickTime**

Mike Foulger

**Programadores de Sistemas**

Glenn Axworthy  
Scott Henderson  
Bob Gulian  
Michael Zacks

**Programadores de Herramientas de Producción**

Esteban Ahn  
Andrew Kay  
Peter Van Gorder

**Programadores de los Instaladores**

Kent Daniels  
Fred Campbell

**Programador MMX**

Davis Frank

**Gerentes de Marketing**

Bruce Friedrichs. Pilar Cloud,  
Shân Savage (Europe)

**Coordinadores de Marketing**

Valerie Schuldheisz  
Deanne Waltz

**Diseño del paquete**

Cyan, Tolleson Design. Stuart  
Moody, Caroline Ackary (Europe)

**Ilustraciones del paquete**

Cyan

**Relaciones Públicas**

Connors Communications. Rebecca  
Lester and Adrian Price (Europe)

**Coordinación del Web Site**

Angie Simas

**Jefes de Equipo de Control de Calidad**

Warren Yamashita  
Juan Manuel Torres  
Jeffrey Zemrak

**Equipo Básico de Control de Calidad**

Jennifer Winter  
Sean Hamilton Alexander  
Julia Thiel  
Inga Pedersen

**Gestión de Control de Calidad**

Rodrigo Silveira  
Kirk Roulston  
Erik Spencer

**Revisión de la documentación**

Anne Sete  
Karen Lamoreux  
Inga Pedersen



**Jefes de Equipo de Control de Calidad Automatizado**

Mike Taber  
Barry Burris

**Compresión Audio MPEG2**

QDesign Corporation  
Vancouver, BC, Canada

**Agradecimientos especiales a**

Maia Huntington, Mary Ann Caminero, Sabine Duvall, Joyce Anderson, Joe Boyd, Jeff Clayton, Mike Dooley, Carol Dickason, Ken Goldstein, Jim Goodkind, Rod Haden, Dana Henry, Kerry Huffman, Wendy Johnson, Deanna Jordt, David Kessler, Hendryk Lasak, M.W. Mantle, Sue Olsen, Sher Ripley, Mike Salvadore, Richard Seaman, Dabney Standley, Ted Simon, Lisa Ward, Harry Wilker, Jeanne Winding, Eric Winkler, Carlos Zubiate, Brøderbund Sales Force

Berkeley Sound Artists

Frankel & Company

Organic Online, Inc.

RD/Fox Advertising

Saatchi & Saatchi Advertising

**Equipo de PVR**

**Director de Fotografía**

Steve Kotton

**Gerente de Producción**

**Escenas en directo**

Renee Jensen

**Asistente de Cámara**

James Pusch

**Capataz**

Mike Van Dine

**Sujeción**

Alex Robinson

**Operador principal**

Sprague Anderson

**Audio**

Robert Tachories

**Operadores de Video**

Wayne Cory

Jeff Piccinini

**Maquillaje**

Nancie Marsalis

Joeann Edmonds

**Asistente de Vestuario**

Pamela Buss

**Continuidad Escenas en Vivo**

Pat Burke

David Van Woert

**Editor Escenas en directo**

Michael Albanese

Aldo DiVergilio

**Asistente de Edición**

Vince Oresman

**Capura Digital de Vídeo**

J. Anthony Ruffo

Derek Gatlin

**Gerente de Operaciones**

Steve Manke

**Coordinador de Postproducción**

Laurie Lamson

**Ingenieros de Sonido**

North by Northwest Productions

**Diseño Adicional de sonido para O'Donnell/Salvatore Music**

Paul Heitsch, John Binder, Mark Devos, Brian Jennings, Sean Richards, and Jeff Krajewski (courtesy of Fuse Music and Design, Chicago, IL)

**Productor de Localización**

Anja McClellan



## CONTRATO DE LICENCIA ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

Este es un contrato entre Vd. -el usuario final- y Electronic Arts Software - en adelante Electronic Arts Software.

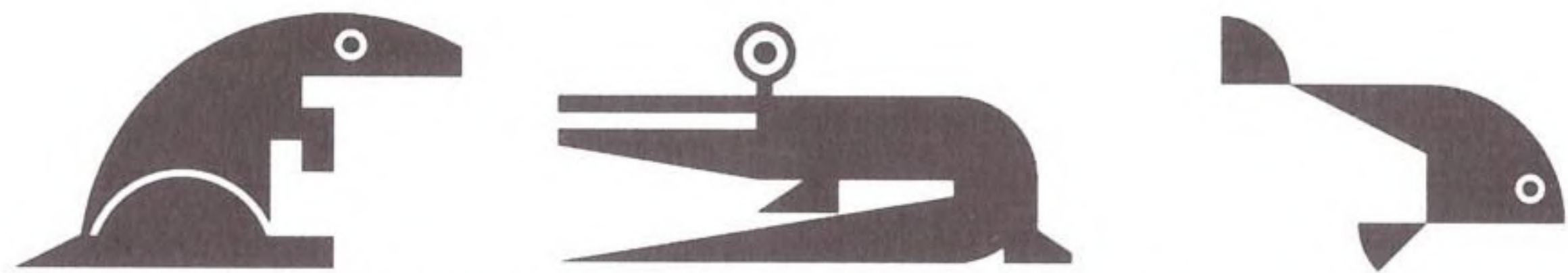
### OTORGAMIENTO DE LICENCIA

Este contrato de licencia Electronic Arts Software -Licencia- le permite usar una copia de la versión concreta del producto de software Electronic Arts Software adquirido con esta Licencia - Software- en cualquier ordenador individual, siempre y cuando el Software se encuentre en uso en un único ordenador en cada momento.

El Software se encuentra "en uso" en un ordenador, cuando haya sido cargado en la memoria temporal -esto es, RAM- o instalado en la memoria permanente -v.g. disco duro, CD ROM, o cualquier dispositivo de almacenamiento- de dicho ordenador.

### EL PRODUCTO SE VENDE "TAL CUAL"

El Software, disquetes, documentación y otros objetos se venden "Tal cual". No hay garantía de comerciabilidad, ni garantía de validez para un uso específico ni ninguna garantía de ningún tipo, explícita o implícita, en relación con el software, disquetes o documentación, excepto la que se indica expresamente en los párrafos posteriores.



### INEXISTENCIA DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS

En  
ningún  
caso

ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

Edificio Arcade

Rufino González, 23 bis - 1ª plta. local 2

Telf. 91/304 70 91 - Fax 91/754 52 65

Teléfono Servicio de Atención al Usuario: 91/754 55 40